GURPS® Quarta Edição

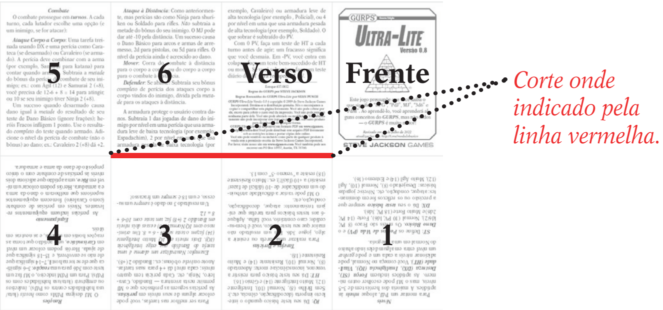
*Revisado em 21 de setembro de 2025*
*atualizações e outros livros em: http://t.me/modulobasico*

# Ultra-Lite™

## Introdução

Depois de imprimir este PDF, dobre levemente a segunda página nas linhas indicadas. (Faça todas as dobras em ambas as direções para amolecê-las.) Com a página dobrada ao meio em qualquer direção, as bordas opostas devem se encontrar; caso contrário, apare as bordas excessivamente longas. Em seguida, desdobre a página e deite-a em um plano.

Olhe para a folha no formato paisagem, de modo que a capa do ***Ultra-Lite*** esteja no canto superior direito (veja a figura). Faça um corte horizontal na linha pontilhada no meio da folha, abaixo das páginas 6 e Verso, e acima das 3 e 2; se você cortar até uma das bordas do papel, você foi longe demais!




Dobre o papel ao meio no sentido do comprimento, com o lado do texto para fora e — segurando a Frente e a página 1 em uma mão e as páginas 5 e 4 na outra — junte as mãos, de modo que as páginas da camada superior (6 e Verso ) se projetam para cima, e as páginas na camada inferior (2 e 3) se projetam para baixo. Olhando de uma certa perspectiva, deve se parecer com um sinal de mais (+).

Dobre a página 6 em direção à página 5 e, em seguida, dobre a página 1 em direção à página 2. Isso forma um livreto com a capa na parte superior e a página de direitos autorais no verso; o resto do livreto agora pode ser lido na ordem correta.

## Dica Bônus

Depois de devidamente montado,o ***GURPS Ultra-Lite*** se dobra e desdobra facilmente. Você percebeu que o outro lado da folha está em branco? Lá você pode imprimir uma planilha de personagem, informações do jogador para o seu jogo, folhetos de informações para sua loja ou qualquer outra coisa que lhe agrade!


Criação do Sistema ***GURPS*** ▮ STEVE JACKSON
Editor da Linha ***GURPS*** ▮ SEAN PUNCH
Diretor de Marketing ▮ PAUL CHAPMAN
Gerente da e23 ▮ STEVEN MARSH

Editor Responsável ▮ PHILIP REED
Diretor de Arte ▮ WILL SCHOONOVER
Artista de Produção ▮ JUSTIN DE WITT e NIKOLAS VRTIS
Pré-impressão ▮ MONICA STEPHENS

Diretor de Vendas ▮ ROSS JEPSON
Coordenador de Erratas ▮ FADE MANLEY
***GURPS*** FAQ a Cargo de ▮ VICKY "MOLOKH" KOLENKO



***GURPS*** e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. ***Ultra-Lite***, *Piramyd*, e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated ou usadas sob licença. ***GURPS Ultra-Lite*** *Versão 0.8* é copyright © 2009 da Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. ***GURPS Ultra-Lite*** *Versão 0.8* destina-se à distribuição gratuita. Nós o encorajamos a copiar e compartilhar esta página livremente. Você não pode cobrar por ele, exceto para cobrir o custo real da impressão. Você não pode remover nenhuma parte dele. Você não pode alterá-lo ou modificá-lo. Você absolutamente não pode incorporar este jogo, ou partes dele, em outro produto para distribuição de qualquer forma.

***GURPS Ultra-Lite*** está disponível em formato PDF em **http://www.sjgames.com/gurps/books/ultra-lite/**. Você pode distribuir este arquivo PDF livremente sob as restrições acima e postar cópias dele online. Você não pode vendê-lo ou incluí-lo como parte de qualquer produto à venda sem a permissão por escrito da Steve Jackson Games Incorporated.


## Sobre o *GURPS*

A Steve Jackson Games está comprometida com o total apoio aos jogadores de ***GURPS***. É possível entrar em contato conosco através de nosso e-mail **info@sjgames.com** e de nosso endereço, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Nossos recursos online incluem:

*Novos suplementos e aventuras*. ***GURPS*** continua a crescer — fique a par das novidade em **gurps.sjgames.com**.

*Warehouse 23*. Nossa loja online oferece livros de ***GURPS*** impressos, bem como PDFs de nossos livros, suplementos, aventuras, auxílios de jogo e suporte... incluindo materiais exclusivos disponíveis apenas na Warehouse 23! Basta acessar **warehouse23.com**.

*Pyramid* (**pyramid.sjgames.com**). Por 10 anos a nossa revista em PDF *Pyramid* apresentou novas regras de ***GURPS*** e artigos relacionados, além de cenários, aventuras e mais coisas não atreladas a sistema. Toda a coleção de 122 edições encontra-se disponível no Warehouse 23!

*Internet*. Para falar sobre ***GURPS*** com o nosso pessoal e outros jogadores, venha para nossos fóruns em **forums.sjgames.com**. Também é possível nos encontrar em **facebook.com/sjgames** ou em **twitter.com/sjgames**.

*Bibliografias*. Bibliografias são um ótimo recurso para descobrir mais sobre aquilo que você gosta! Disponibilizamos muitas delas a várias páginas da web de livros de ***GURPS*** com links para ajudar você a achar aquilo que lhe interessar.

*Errata*. Todos cometem erros, incluindo nós — mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Folhas de erratas para os lançamentos de ***GURPS*** estão disponíveis nosso website.

As regras e estatísticas neste livro são voltadas especificamente para o ***GURPS Módulo Básico*** da *Quarta Edição*. Referências de páginas que começam com MB se referem àquele livro, não a este.

**STEVE JACKSON GAMES**


Estoque #37-0032

Versão 0.8 — Janeiro de 2009


**Regras do *GURPS* por STEVE JACKSON**
**Regras Resumidas do *GURPS Ultra-Lite* por SEAN PUNCH**

GURPS Quarta Edição

# ULTRA-LITE™

**Versão 0.8**

Este jogo pressupõe que você saiba o que significa "RPG", "PdJ", "PdM", "Mestre", e "3d6". Ao aprendê-lo, você aprenderá alguns conceitos do ***GURPS***, mas não todos — o ***GURPS*** é *muito* maior!

*Revisado em 21 de setembro de 2025*
*atualizações e outros livros em: http://t.me/modulobasico*

STEVE JACKSON GAMES

### *Níveis*

Para montar um PdJ, aloque ***níveis*** aos seus atributos básicos. A maioria dos heróis tem de 3–5 níveis, mas o Mestre pode escolher outro número. Os atributos incluem ***Força (ST)***, ***Destreza (DX)***, ***Inteligência (IQ)***, ***Vitalidade (HT)***. Você começa no Normal, pode adicionar níveis a cada um e pode *ganhar* um nível extra em algum deles indo abaixo do Normal em uma categoria.

***ST***: Define os ***Pontos de Vida (PV)*** e o ***Dano Básico***. Os níveis são: Fraco (8 PV, 1d6/2), Normal (10 PV, 1d6), Forte (14 PV, 2d6) e Muito Forte (18 PV, 3d6).

***DX***: Dá o seu ***teste básico*** sempre que a precisão ou os reflexos forem dominantes: ataque, condução, etc. Níveis e testes básicos: Desajeitado (8), Normal (10), Ágil (12), Muito Ágil (14) e Extremo (16).

***IQ***: Dá o seu ***teste básico*** quando o intelecto importa (decodificação, ciência, etc.): Sem Brilho (8), Normal (10), Inteligente (12), Muito Inteligente (14) e Gênio (16).

***HT***: Dá o seu ***teste básico*** para resistir a venenos, inconsciência e morte: Adoentado (8), Normal (10), Resistente (14) e Muito Resistente (18).

### *Tarefas e Perícias*

Para realizar uma tarefa ou resistir a algo, faça um teste com 3d6. Em um resultado menor ou igual ao seu teste básico, você é bem-sucedido; caso contrário, você fracassa. Aplique -6 aos testes básicos para tarefas que exijam treinamento: ataque, decodificação, condução, etc.

O Mestre pode variar a dificuldade atribuindo um modificador de -10 (difícil de fazer/resistir) a +10 (fácil!); ex.: Muito Resistente (18) resiste a "veneno -5" com 13.

Para ser melhor nas tarefas, você pode colocar alguns de seus níveis em ***perícias***. As perícias seguem as profissões que o Mestre permite nesta aventura — Bandido, Cavaleiro, Ninja, etc. Cada perícia tem quatro níveis; cada nível dá um bônus de +4 para suas tarefas. Anote o nível e o bônus; ex.: Bandido 2 (+8).

*Exemplo: Neutralizar um alarme é uma tarefa do Bandido que exige inteligência (IQ). Gastar dois níveis em IQ Muito Inteligente (14) fazem o teste ficar 14 - 6 = 8. Um criminoso com IQ Normal (10) e esses mesmos dois níveis gastos na perícia Bandido 2 (+8) faz o teste com 10 - 6 + 8 = 12.*

Um resultado 3 nos dados é *sempre* um sucesso, e um 18 é *sempre* um fracasso!

### *Reações*

O Mestre designa PdMs como *hostis* (luta/usa habilidades contra os PdJs), *indecisos* ou *amigáveis* (luta/usa habilidades com os PdJs). Para um PdM indeciso, o Mestre faz um teste com 3d6 para uma obter uma ***reação***: 3–6 significa que ele se torna hostil, 7–14 significa que ele não se envolverá, e 15–18 significa que ele ajudará. Heróis podem colocar um nível em ***Carismático***, um atributo que torna as reações hostis em neutras, e as neutras em úteis.

### *Equipamento*

As perícias incluem equipamentos relevantes. Níveis em perícias de combate (como Cavaleiro) fornecem equipamentos superiores que melhoram o dano da arma e a armadura. Heróis podem colocar um nível em ***Rico***, um atributo que adiciona dois níveis às perícias de combate com o único propósito de dano da arma e armadura.

### *Combate*

O combate prossegue em ***turnos***. A cada início de turno, cada lutador escolhe uma opção (e um inimigo, se for atacar):

***Ataque Corpo a Corpo***: Uma tarefa treinada usando DX e uma perícia como Carateca (se desarmado) ou Cavaleiro (se armado). A perícia deve combinar com a arma (por exemplo, Samurai para katana) para contar quando armado. Subtraia a *metade* do bônus da perícia de combate de seu inimigo; ex.: com Ágil (12) e Samurai 2 (+8), você precisa de 12 - 6 + 8 = 14 para atingir, ou 10 se seu inimigo tiver Ninja 2 (+8).

Um sucesso quando desarmado causa dano igual à *metade* do resultado de seu teste de Dano Básico (ignore frações); heróis Fracos infligem 1 ponto. Use o resultado *completo* do teste quando armado. Adicione o nível da perícia de combate (não o bônus) ao dano; ex.: Cavaleiro 2 (+8) dá +2.

***Ataque à Distância***: Como antes, mas perícias são como Ninja para shuriken ou Soldado para rifles. *Não* subtraia a metade do bônus do seu inimigo. O Mestre pode dar até -10 pela distância. Um sucesso causa o Dano Básico para arcos e armas de arremesso, 2d para pistolas, ou 5d para rifles. O nível da perícia é acrescido ao dano.

***Mover***: Corra do combate à distância para o corpo a corpo, ou do corpo a corpo para o combate à distância.

***Defender***: Se esquive! Subtraia seu bônus de perícia *total* dos ataques corpo a corpo vindos do inimigo, e a *metade* dele para os ataques à distância.

A armadura protege o usuário de danos. Subtraia 1 dos testes de dano do inimigo por nível em uma perícia que usa armadura leve de baixa tecnologia (ex.: Espadachim), 2 por nível em uma que usa armadura pesada de baixa tecnologia (ex.: Cavaleiro) ou armadura leve de alta tecnologia (ex.: Policial), ou 4 por nível em uma que usa armadura pesada de alta tecnologia (ex.: Soldado). O que sobrar é subtraído do PV.

Com 0 PV, faça um teste de HT a cada turno antes de agir; um fracasso significa que você desmaia. Em -PV, você entra em colapso; obtenha um sucesso em um teste de HT ou morrerá. Se sobreviver, faça um teste diário de HT para recuperar 1 PV.

---

Estoque #37-0032

**Regras do *GURPS* por STEVE JACKSON**

**Regras Resumidas do *GURPS Ultra-Lite* por SEAN PUNCH**

***GURPS Ultra-Lite*** *Versão 0.8* é copyright © 2009 de Steve Jackson Games Incorporated. Destina-se a distribuição gratuita. Nós o encorajamos a copiar e compartilhar esta página livremente. Você não pode cobrar por ele, exceto para cobrir o custo real da impressão. Você não pode remover nenhuma parte dele. Você não pode alterá-lo ou modificá-lo. Você absolutamente não pode incorporar este jogo, ou partes dele, em outro produto para distribuição de qualquer forma. ***GURPS Ultra-Lite*** está disponível em formato PDF em **www.sjgames.com/gurps/ultra-lite/**.Você pode distribuir este arquivo PDF livremente sob as restrições acima e postar cópias dele online. Você não pode vendê-lo ou incluí-lo como parte de qualquer produto à venda sem a permissão escrita da Steve Jackson Games Incorporated. Por favor, visite nosso site em **www.sjgames.com**. Você também pode nos escrever em PO Box 18957, Austin, TX 78760.

# Cálculo do Combate

| | |
|---|---|
| Ataque Corpo a Corpo | (DX - 6 + bônus da perícia) - (bônus da perícia do oponente / 2) |
| Ataque à Distância | (DX - 6 + bônus da perícia) - (até -10 baseado na distância) |
| Defender | *Corpo a Corpo*: subtraia seu bônus da perícia do teste do atacante<br>*À Distância*: subtraia metade do seu bônus da perícia do teste do atacante |
| Dano (Armas Motoras) | *Armado*: Dano Básico da ST + nível da perícia (+2, se **Rico**)<br>*Desarmado*: (Dano Básico da ST + nível da perícia) / 2 |
| Dano (Armas Modernas) | Pistola: 2d6<br>Rifle: 5d6 |
| Armadura | Subtraia do dano recebido:<br>(Nível da perícia que usa armadura (+2, se **Rico**)) ×1 se leve de baixa tecnologia;<br>×2 se pesada de baixa tecnologia, ou leve moderna; ×4 se pesada moderna |

# Desmaio, Morte e Recuperação

Com 0 PV, faça um teste de HT a cada turno antes de agir; um fracasso significa que você desmaia. Em -PV, você entra em colapso; obtenha um sucesso em um teste de HT ou morrerá. Se sobreviver, faça um teste diário de HT para recuperar 1 PV.



Used by permission.
Copyright 1992 Steve Jackson Games Incorporated.

*Revisado em 21 de setembro de 2025*
*atualizações e outros livros em: http://t.me/modulobasico*

GURPS® Quarta Edição

**ULTRA-LITE™**

# Planilha de Personagem

## Nome

______________________

STEVE JACKSON GAMES

**Nome:** ______ **Jogador:** ______ **Níveis:** ______

**Aparência:** ______ **PV Atual:** ______

**Histórico:** ______

| **ST** | Fraco (8) | Normal (10) | Forte (14) | Muito Forte (18) | |
|---|---|---|---|---|---|
| Força | ☐ -1 Nível | ☐ 0 Nível | ☐ +1 Nível | ☐ +2 Níveis | |
| Dano Básico | 1d6/2 (mín. 1) | 1d6 | 2d6 | 3d6 | |
| Pontos de Vida | 8 PV | 10 PV | 14 PV | 18 PV | |
| **DX** | Desajeitado (8) | Normal (10) | Ágil (12) | Muito Ágil (14) | Extremo (16) |
| Destreza | ☐ -1 Nível | ☐ 0 Nível | ☐ +1 Nível | ☐ +2 Níveis | ☐ +3 Níveis |
| **IQ** | Sem Brilho (8) | Normal (10) | Inteligente (12) | M. Inteligente (14) | Gênio (16) |
| Inteligência | ☐ -1 Nível | ☐ 0 Nível | ☐ +1 Nível | ☐ +2 Níveis | ☐ +3 Níveis |
| **HT** | Adoentado (8) | Normal (10) | Resistente (14) | Muito Resistente (18) | |
| Vitalidade | ☐ -1 Nível | ☐ 0 Nível | ☐ +1 Nível | ☐ +2 Níveis | |

**Rico** ☐ +1 Nível

**Carismático** ☐ +1 Nível

# Perícias

| Nome | Nível | Bônus | Nome | Nível | Bônus |
|---|---|---|---|---|---|
| | ×4 = | | | ×4 = | |
| | ×4 = | | | ×4 = | |
| | ×4 = | | | ×4 = | |
| | ×4 = | | | ×4 = | |
| | ×4 = | | | ×4 = | |
| | ×4 = | | | ×4 = | |
| | ×4 = | | | ×4 = | |

# Equipamentos e Posses

| Nome | Qtd | Nome | Qtd |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

## Cálculo do Combate

| | |
|---|---|
| Ataque Corpo a Corpo | (DX - 6 + bônus da perícia) - (bônus da perícia do oponente / 2) |
| Ataque à Distância | (DX - 6 + bônus da perícia) - (até -10 baseado na distância) |
| Defender | *Corpo a Corpo*: subtraia seu bônus da perícia do teste do atacante<br>*À Distância*: subtraia metade do seu bônus da perícia do teste do atacante |
| Dano (Armas Motoras) | *Armado*: Dano Básico da ST + nível da perícia (+2, se **Rico**)<br>*Desarmado*: (Dano Básico da ST + nível da perícia) / 2 |
| Dano (Armas Modernas) | Pistola: 2d6<br>Rifle: 5d6 |
| Armadura | Subtraia do dano recebido:<br>(Nível da perícia que usa armadura (+2, se **Rico**)) ×1 se leve de baixa tecnologia; ×2 se pesada de baixa tecnologia, ou leve moderna; ×4 se pesada moderna |

## Desmaio, Morte e Recuperação

Com 0 PV, faça um teste de HT a cada turno antes de agir; um fracasso significa que você desmaia. Em -PV, você entra em colapso; obtenha um sucesso em um teste de HT ou morrerá. Se sobreviver, faça um teste diário de HT para recuperar 1 PV.



Copyright 1992 Steve Jackson Games Incorporated. Used by permission.

*Revisado em 04 de julho de 2023*
*atualizações e outros livros em: http://t.me/modulobasico*

GURPS® Quarta Edição

# Ultra-Lite™

## Planilha de Personagem

## Nome

____________________

STEVE JACKSON GAMES

**Nome:** __________ **Jogador:** __________ **Níveis:** _____
**Aparência:** __________ **PV Atual:** _____
**Histórico:** __________

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | Fraco (8) | Normal (10) | Forte (14) | Muito Forte (18) | |
| Força | ☐ -1 Nível | ☐ 0 Nível | ☐ +1 Nível | ☐ +2 Níveis | |
| Dano Básico | 1d6/2 (mín. 1) | 1d6 | 2d6 | 3d6 | |
| Pontos de Vida | 8 PV | 10 PV | 14 PV | 18 PV | |
| **DX** | Desajeitado (8) | Normal (10) | Ágil (12) | Muito Ágil (14) | Extremo (16) |
| Destreza | ☐ -1 Nível | ☐ 0 Nível | ☐ +1 Nível | ☐ +2 Níveis | ☐ +3 Níveis |
| **IQ** | Sem Brilho (8) | Normal (10) | Inteligente (12) | M. Inteligente (14) | Gênio (16) |
| Inteligência | ☐ -1 Nível | ☐ 0 Nível | ☐ +1 Nível | ☐ +2 Níveis | ☐ +3 Níveis |
| **HT** | Adoentado (8) | Normal (10) | Resistente (14) | Muito Resistente (18) | |
| Vitalidade | ☐ -1 Nível | ☐ 0 Nível | ☐ +1 Nível | ☐ +2 Níveis | |

**Rico** ☐ +1 Nível
**Carismático** ☐ +1 Nível

## Perícias

| Nome | Nível | | Bônus | Nome | Nível | | Bônus |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ×4 = | | | | ×4 = | |
| | | ×4 = | | | | ×4 = | |
| | | ×4 = | | | | ×4 = | |
| | | ×4 = | | | | ×4 = | |
| | | ×4 = | | | | ×4 = | |
| | | ×4 = | | | | ×4 = | |
| | | ×4 = | | | | ×4 = | |

## Equipamentos e Posses

| Nome | Qtd | Nome | Qtd |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |